Anno I - N. 1 *Conto Corrente Postale* Milano, 23 Gennaio 1932 - X

M 1

LA SETTIMANA ENIGMISTICA

UN NUMERO
C. 50
Arretrato il doppio

PERIODICO DI GIUOCHI - ENIGMI - PAROLE CROCIATE
SCACCHI - DAMA - BRIDGE - SCIARADE ecc.

ESCE IL SABATO - *Direzione e Amministrazione:* Milano (132) - Via Enrico Nöe, 43

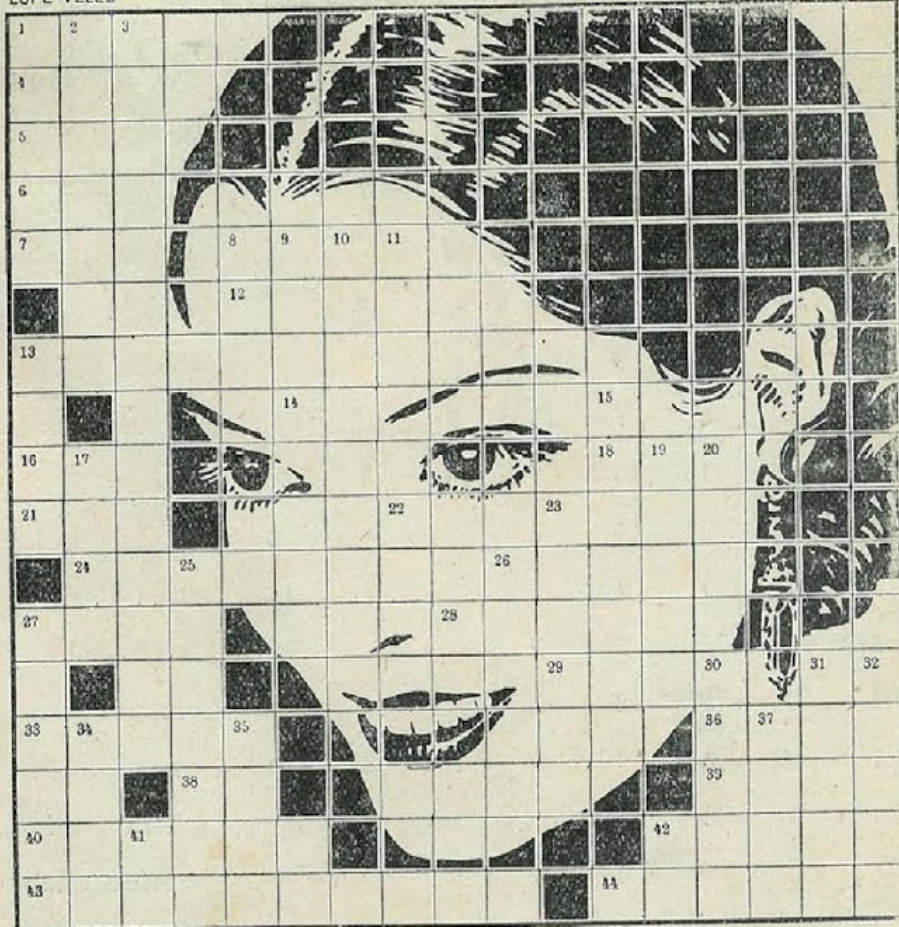
1. PAROLE CROCIATE

Avvertenza. — Sia orizzontalmente che verticalmente le parole hanno inizio dalla casella nella quale è posto il numero di riferimento.

Nelle spiegazioni la cifra tra parentesi indica il numero delle lettere che formano la parola da ricercare e di conseguenza il numero delle caselle da riempire a partire, come detto, dalla casella numerata.

(Dal *Das Rätsel* - Vienna)

Spiegazioni: Orizzontali. — 1. (4) Eroiche in guerra, nefande in pace 4. (4) Dipartim. e fiume della Francia 5. (3) La metà di Nicola 6. (3) Infimo 7. (3) Dipartim. e fiume della Francia 8. (4) Lettera greca 12 (5) Boccetta 13. (8) rapinatori 14. (2) La pancia del boia 16. (3) Davanti al giudice. 18. (3) il quindici di marzo degli antichi romani 21. (3) ardisco 23. (4) È cieco e non conosce misura 24. (13) Ignaro 27. (24) lieto 28. (5) Gambo 29. (4) il vero amico 31. (2) cammino 33. (5) l'altra metà 36. (4) grande apocopato 38. (2) confidenziale 39 (4) il fiume azzurro. 40. (6) Le basi in chimica 42. (5) Tra il sonno e la veglia 43. (10) riconfermare in carica 44. (6) Potente veleno se inoculato nel sangue, innocuo se ingerito.

Verticali. — 1. (5) Nome russo di donna 2. (7) primo 3. (14) senza patti o clausole 8. (3) soffocante 9. (4) tela 10. (8) penoso; duro 11. (3) dei pennuti 13. (4) ladro 15. (7) rimacinare 17. (4) sottil 19. (5) sensazione 20 (3) andare 22. (2) Ravenna 23. (6) inferno 25. (7) Buon vetro apocopato 26. (2) congiunz. latina 27. (6) persistere 30. (5) sempre 31. (5) ogni essere ed ogni cosa ha il suo. 32. (5) a perderlo non si ritrova. 34. (4) filamenti cornei 35. (4) nelle scuole 37. (4) riva 41. (2) partic. pronom. 42. (2) sopra.

Vedere nell'interno i grandi concorsi a premio

LA SETTIMANA ENIGMISTICA

Periodico di Giochi, Enigmi, Parole crociate, Scacchi, Dama, Bridge, Sciarade, ecc.

Redazione - Amministrazione - Pubblicità
MILANO (132)
Via Enrico Nöe, 43 - Tel. 20-866

Un numero . . L. 0,50 - Arretrato . . L. 1.—
ABBONAMENTI: Anno L. 20 - Semestre L. 11.—

PREMESSA

Ci siamo studiati di presentarvi, nei limiti della maggiore semplicità e praticità possibili, quello che all'estero vien chiamato « La Palestra del cervello » e cioè un giornale che, completo pur essendo economico, vi riesca divertente e istruttivo nel contempo, il compagno che sappia scacciarvi la noia quando vi assale, quello che in treno vi faccia dimenticare la monotonia del viaggio, che alla sera insomma, dopo il traviglio diurno, vi conceda lo spasso di un'ora di riposo e di diletto insieme, il passatempo, in una parola, il più economico per tutti: dall'enigmista più provetto alla semplice massaia, dallo scacchista esperto al principiante di Dama, dal vecchio pensionato al giovinetto studente.

Il nostro programma è specificatamente espresso nella materia già pubblicata in questo numero e non à bisogno di speciali parole perchè possa essere meglio illuminato e chiarito.

LA DIREZIONE.

Crittogramma

2.

1.	1	2	3	4	5	3	6	7		generale ateniese
2.	8	9	10	3	11	12	3	9		animale domestico
3.	1	10	1	11	2	1	13	7		registro civico
4.	14	1	12	15	5	1	2	7		assegnare il prezzo
5.	1	2	16	1	6	3	9			mobile
6.	12	1	15	2	9					pianta della gloria
7.	6	15	9	6	7	10	9			intestino tenue
8.	9	2	10	1	16	7	10	5	9	fregio
9.	10	3	10	3	14	7				capitale assira
10.	1	8	3	10	9					seme d'uva
11.	5	3	16	17	2	9				impronta
12.	9	2	3	9	12	9				orologio
13.	10	1	2	8	9	5	3	8	9	come l'oppio
14.	9	10	3	8	7					pietra preziosa
15.	10	1	18	1	2	3	9			martire santo

Al posto delle cifre vanno destinate le corrispondenti lettere che formino le parole di cui è dato al lato il significato. A cifra uguale corrisponde lettera uguale. La prima e la quarta colonna di lettere, lette successivamente dall'alto al basso, daranno un noto proverbio.

LA PAGINA DELLA SFINGE

(Redatta da Artù)

Polisenso

Chi sono? È presto detto:
molle m'adagio in glauca distesa,
e a lungo Maometto
del suo vessillo mi recò l'offesa.
Amo i recessi ombrosi
il folto di foreste inviolate,
e lungi dai curiosi,
passo dormendo intere le giornate.
Quieto, silente, oscuro,
le scheletrite braccia alzando al cielo,
sprezzando il limo impuro,
vivo di nuove altezze sempre anelo.
In alto, in alto sempre
l'estro mi trasse per sentieri arditi.
Cantai di balde tempre
l'audaci imprese ed i guerreschi inviti.
Ma perché sei passato
bel tempo delle dame e i cavalieri?
Ora son diventato
un groviglio di numeri e di zeri.
Pure, seppur bersaglio
a fieri colpi, non si piega o spezza
mia ferrea tempra, e al maglio
la salda oppongo indòmita fierezza.

(La soluzione di un POLISENSO, è data da una parola che possiede dei significati diversi. Come ad esempio ARA, che vuol dire ALTARE, COSTELLAZIONE, MISURA AGRARIA, AIA, ALONE, SORTA DI PAPPAGALLO. — La soluzione del gioco odierno è data da una parola che possiede sei significati).

Sciarada alterna

Nella fornace

Il mio posto, quel giorno, era alla testa
d'un plotone che intrepido avanzava.
Intorno ci cadeva una tempesta
di palle e il sangue a rivoli colava.
Risalivamo un'erta. Dalla cresta
con un fuoco d'inferno si sfogava
l'ALTRA dell'UN nemiche; pure a festa
come si fosse, ognun lieto avanzava.
Un grido risonò: alla bajonetta!
Da cento petti prorompè: Savoia!
e fummo sopra alla contesa vetta.
Dilacerata, si spiegò sul ciglio
l'itala INTER, ed un urrà di gioia
sul colle rintronò, fatto vermiglio.

(La soluzione della Sciarada Alterna, è data da due parole, le cui lettere alternandosi formano una terza parola. Esempio: FOLA, core, FOcoLAre).

Incastro

Schiavitù

A tue xxxooooox genuflesso, umile,
un detto solo di speranza chiesi;
tu ridevi, con gli ooooo nei turchesi
lucenti che t'ornavano il monile.
Piansi, ed il pianto tu l'avesti a vile;
plorai ed invano un dolce motto attesi;
invano quasi nella mota scesi:
ottenni solo indifferenza ostile.
Di tante crude umiliazioni il prezzo
sarebbe, o Xxxx, riversarti in viso
la torbid'onda d'un amaro sprezzo.
Ma invano scaccio dal mio cuore irriso
codesto amore ed il tuo ricordo spezzo:
soffro e sopporto d'essere deriso.

(La soluzione dell'INCASTRO è data da una parola formata da altre due parole, la prima delle quali, rinserra la seconda. Ad esempio: TORRE, PO = TORPORE).
(La parola che fornisce la parte esterna, vien chiamata LATI; quella che dà la parte interna, vien chiamata CENTRO o CUORE. — La parola ottenuta dalla somma delle altre due, vien chiamata TOTALE o INTERO).

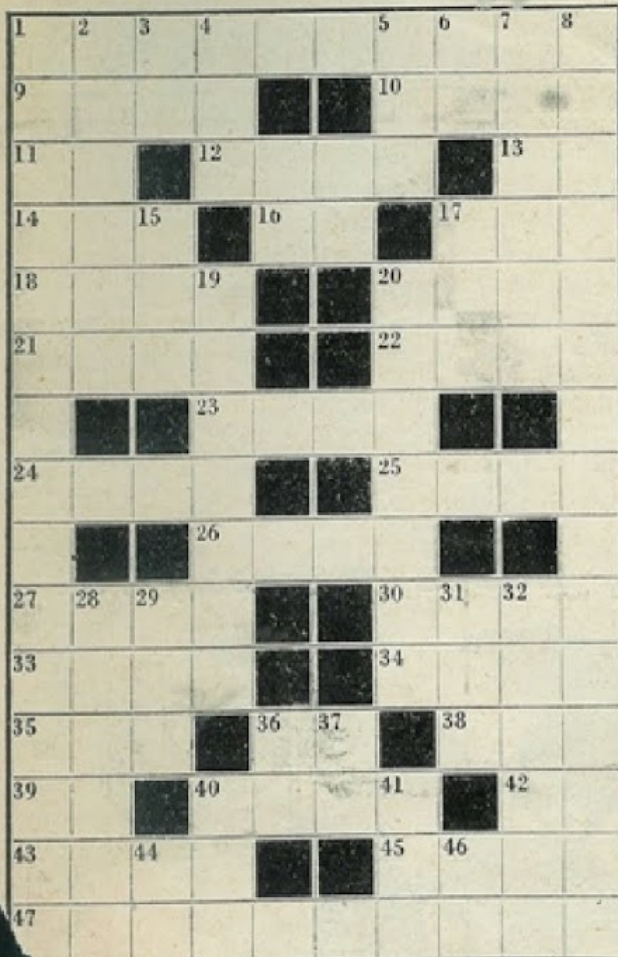
REBUS (Proverbio)

Anagramma (8)

Dal fitto cespuglio fiorito,
piccino cantore
dell'aria signore,
il trillo gradito
tu levi, che loda natura
che svela la pura — tua gioia d'amor.

Nel limpido specchio movendo,
signore lucente
di piana silente,
tu vivi tacendo;
e célano pudiche l'onde,
le tristi o gioconde — tue brame del cor.

Nei molli fioriti declivi,
nei teneri prati,
i giorni beati
tu candida, vivi.
E scorri la vita serena
ignota alla pena — ignota al dolor.

(Si fa un ANAGRAMMA quando, rimescolando le lettere che formano una data parola, se ne forma una seconda o una terza. Esempio: ALLOCCO - COCOLLA - CALCOLO. L'esponente posto vicino al titolo, indica la quantità di lettere che compone la parola di soluzione).

3. Parole crociate

Spiegazioni:

Orizzontali. - 1. Procreare di nuovo. 9. Accostarsi. 10. Debole. 11. Partic. pronom. 12. Producono verdura. 13. Silicio. 14. La sede degli affetti. 16. Egli. 17. Andato. 18. Conquistatore mussulmano. 20. Pane in tedesco. 21. Liquide distese. 22. Non comuni. 23. Bandito sardo. 24. Svestita. 25. Venuta al mondo. 26. L'autore di Bacco in Toscana. 27. Il presso dei latini. 30. Radici carnose. 33. Il nulla. 34. Re di Giudea. 35. Istituto Radiofonico italiano, abbrev. 36. Può dirlo chi sa. 38. Interno. 39. prepos. disgiuntiva. 40. Trascina. 42. Agli. 43. Il nero dei francesi. 45. Marco in franc. 47. Strumento a nove corde.

Verticali. - 1. Preghiera. 2. Lingua. 3. Mezzo giro. 4. Amore. 5. Colpevoli. 6. Arsenico. 7. Conforto. 8. Curativo mediante sole. 15. Scarso. 17. Frenala. 19. Fuori tempo. 20. Dare il bruno. 28. Scusa. 29. Cantone svizzero. 31. Dei scandinavi. 32 Musicista franc. 36. Affermazione. 37. Adesso. 40. Una terna. 41. Strumento di pesca. 44. Preposiz. 46. Alfa Romeo.

4. Salto del Cavallo

t	n	l	i	r	g	t	o
o	f	o	a	i	r	i	o
o	e	n	e	o	a	m	r
l	p	o	i	e	n	r	m
s	c	v	t	s	z	a	a
m	a	t	i	e	a	i	i
n	s	a	i	i	r	b	p
m	e	a	o	a	n	n	G

Partendo dalla lettera maiuscola e procedendo col salto del cavallo negli scacchi (una casella laterale ed una obliqua) toccare una sola volta tutte le lettere contenute nelle 64 caselle formando 10 nomi di città italiane.

Se l'ordine è esatto le iniziali delle città lette successivamente daranno il nome di una nota diva dello schermo.

5. PROBLEMI

1. *Tre soci dividono l'utile della società di L. 17.200 in tre parti, una per socio ed in ragione della attività svolta da ciascuno, e tali cioè che fra la prima e la seconda parte vi è il rapporto di $^2/_3$ e fra la seconda e la terza quello di $^5/_6$.*

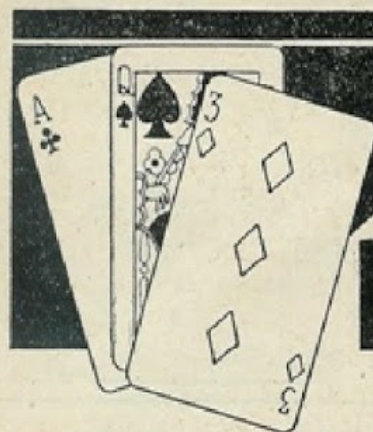
Quanto ricevette ciascun socio?

2. *Un tale desideroso di fare un piccolo regaluccio alla moglie entra in un negozio e compra una bellissma borsetta di pelle. Paga e sta per uscire quando è colpito alla vista di un graziosissimo vaso cinese. Che gioia per sua moglie poterle comperare anche quello! Ma il prezzo è troppo alto: ben cinque volte cioè il prezzo pagato per la borsetta! Se potesse ottenerlo per meno finirebbe però per comperarlo, tanto gli piace. E tanto fa ed insiste che il commerciante finisce col venderglielo per la metà del prezzo segnato.*

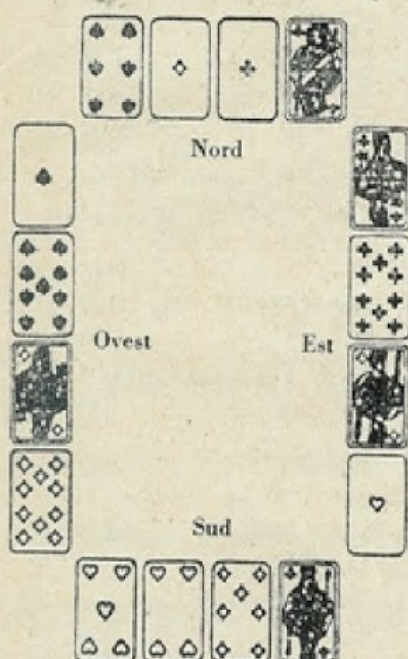
Poichè fra i due regali spese complessivamente 700 lire, quanto pagò la borsetta e quanto il vaso?

3. *Ho due recipienti di diversa capacità contenenti vino.*

Ho constatato che togliendo da ciascun d'essi 5 litri di vino, il recipiente maggiore contiene tre volte il quantitativo contenuto nel recipiente minore, mentre aggiungendo tre litri a ciascun recipiente, il maggiore contiene esattamente il doppio del recipiente minore.

Quanti litri di vino contengono rispettivamente i due recipienti?

Redatta dal Dott. G. S.

Problema N. 1

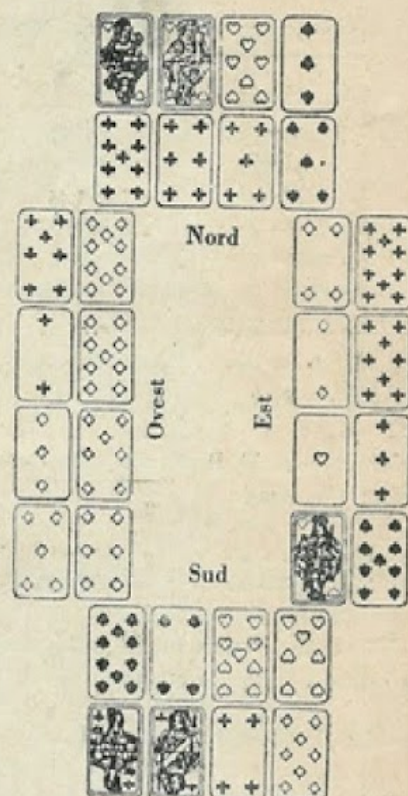
(per principianti)

Fiori è atout - Sud inizia il gioco - S-N fanno tutte le prese contro qualsiasi difesa di O-E.

Bridge! Il magnifico gioco, di origine inglese, non poteva non trovare posto nelle pagine di questa rivista. Ogni giocata di bridge può rappresentare un enigma, e le difficoltà della soluzione talvolta sono grandissime.

Inizieremo questa rubrica con due problemi: uno, semplicissimo, per principianti, l'altro, più complesso per coloro che meglio conoscono i segreti di questo gioco.

In seguito la rubrica sarà resa più varia dai problemi di chiamata e dalle risposte che noi daremo indistintamente a tutti coloro che ci scriveranno chiedendoci spiegazioni.

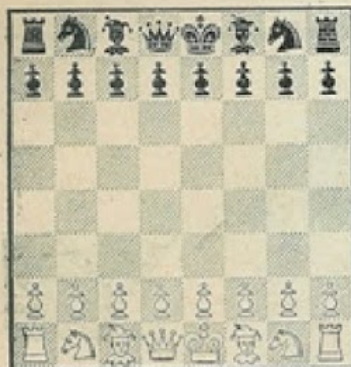
Eccovi, o lettori, la vostra prima piacevole fatica!

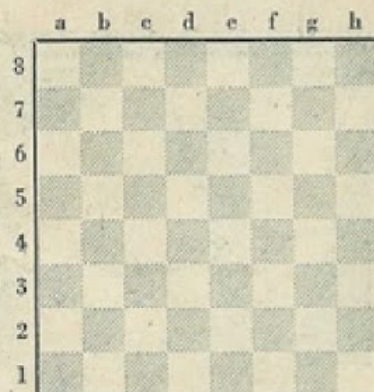
Problema N. 2

Picche è atout - Sud inizia il gioco - S-N fanno sei prese contro qualsiasi difesa di O-E.

Le soluzioni di tutti i giochi verranno pubblicate nel numero seguente.

La gallina impressionabile

— Non avrei dovuto andare a visitare l'Esposizione coloniale prima di covare!...

(Ric et Rac - Paris)

SCACCHI

Red. G. FERRANTES, segretario della Società Scacchistica Milanese.

1. DIFESA ORTODOSSA

giocata a Milano il 20 Novembre 1931

	GANDOLFI V.	CAMPOLONGO
1.	d2—d4	d7—d5
2.	c2—c4	e7—e6
3.	C g1—f3	C g8—f6
4.	C b1—c3	A f8—e7
5.	A c1—g5	C b8—d7
6.	e2—e3	0—0
7.	T a1—c1	a7—a6
8.	c4×d5 !	e6×d5
9.	A f1—d3	c7—c6
10.	0—0	. . . . . .

Migliore era 10. D c 2, per impedire la mossa che segue:

10.	. . . . . .	C f6—e4
11.	A g5—f4	f7—f5

Non sembra buona perchè indebolisce la casa e 6 e apre la diagonale sul R.

12.	D d1—b3	C×C

Il Bianco minacciava di prendere due volte in *e 4*; forse migliore era 12. C g 5.

13.	b2×C	C d7—f6
14.	c3—c4	R g8—h8 ?

Questo è l'errore che costa la partita, il Bianco può mettere a nudo una debolezza decisiva, bisognava a qualunque costo giocare 14... d5×c4; 15. A×c4+, R h8; 16. C e 5, C d 5; 17. A×C, ecc.

15.	c4—c5 !	C f6—e4
16.	T c1—c2	g7—g5

Buono o cattivo che sia l'attacco sul lato di R il N. è obbligato a farlo.

17.	A f4—e5 +	A e7—f6
18.	A×A	D×A
19.	C f3—e5	D f6—g7
20.	f2—f4	g5—g4
21.	A×C	f5×A

Terminata questa schermaglia il Bianco ne esce aumentando il suo vantaggio posizionale, avendo un Cav. formidabile contro un'Alf. parassita.

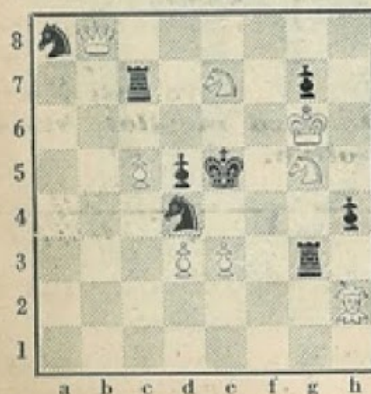
22.	g2—g3	a6—a5
23.	a2—a4	h7—h5
24.	T c2—b2	h5—h4
25.	T f1—b1	T f8—f6
26.	D b3—b6	D g7—e7
27.	T b2—f2	T a8—a6
28.	D b6—b3	T f6—h6
29.	T b1—b2	. . . . . .

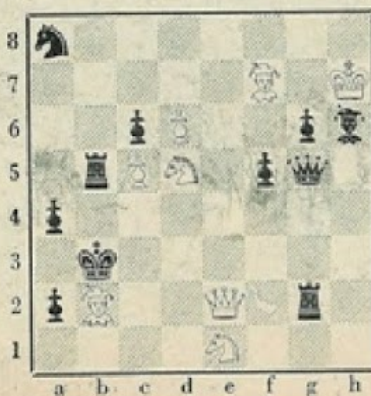
Giuocata per potersi difendere contro la minaccia h4×g3; h2×g3, Dh7.

29.	. . . . . .	R h8—g8
30.	D b3—d1 !	D e7—g7
31.	f4—f5	h4×g3
32.	T f2—f4 !	T h6—h5
33.	T×g4	T h5—g5
34.	T×T	D×T
35.	D d1—g4	g3×h2 +
36.	R×h2	D×D
37.	C×D	R g8—f7
38.	R h2—g3	A×f5
39.	C g4—e5 +	R f7—e8
40.	T×b7	T a6—a8
41.	R g3—f4	A f5—e6
42.	R f4—g5	Abbandona

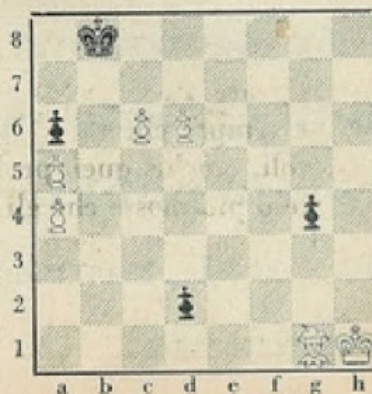
Note di V. U. GANDOLFI.

PROBLEMI

N. 1 - L. CERIANI - Milano (inedito)

Il Bianco muove e Matta in due mosse.

N. 2 - F. CASSANI - Milano (inedito)

Il Bianco muove e Matta in due mosse

STUDIO N. 1

GANDOLFI V. - Milano (inedito)

Il Bianco muove e patta.

GRANDE CONCORSO PROBLEMI

400 Lire di Premio

Tutti gli appassionati di composizione possono collaborare a questa rubrica inviandoci problemi inediti in due mosse.

Fra quei problemi che, dietro insindacabile giudizio della Commissione pubblicheremo nel primo semestre del 1932, verranno assegnati i seguenti premi:

1° Premio: L. 200

2° Premio: „ 100

3° Premio: „ 50

4° Premio: „ 50

5°, 6°, 7°, 8°, 9°, e 10° Premio: Abbonamento gratuito per un anno al nostro Settimanale.

Il Risultato sarà pubblicato due mesi dopo la chiusura del Concorso ed i premi saranno inviati entro il mese successivo a tale pubblicazione e ne sarà confermato l'invio a mezzo giornale.

Ci riserviamo pertanto di pubblicare FUORI CONCORSO e sempre che ne siano meritevoli, anche quei problemi in tre o più mosse che gli amatori si compiaceranno di inviarci.

La Commissione giudicatrice è presieduta dall'Ing. Luigi Ceriani.

GARA FRA I SOLUTORI

DEI PROBLEMI

Tutti coloro che ci invieranno, secondo le NORME appresso indicate, le soluzioni di alcuni o di tutti i problemi di scacchi che andremo man mano pubblicando, parteciperanno alla "GARA FRA I SOLUTORI".

La Gara sarà a rotazione e ciascun Solutore, ogni qualvolta raggiungerà i 200 punti, avrà diritto al Premio consistente in una artistica Medaglia d'argento.

I punti verranno computati come segue:

Per ogni SOLUZIONE *saranno assegnati 2 punti se il problema è in 2 mosse, 3 punti se in tre mosse, 5 se in più mosse.*

Per ogni DEMOLIZIONE (*accompagnata dalla soluzione data dall'autore del problema) verranno aggiunti alla precedente assegnazione 2, 3 o 5 punti a seconda che il problema sia di 2, 3 o più mosse.*

Per ogni DICHIARAZIONE DI DEMOLIZIONE *risultante inesistente si detrarranno 2 punti per problema, a qualunque categoria esso appartenga.*

Per ogni PROBLEMA INSOLUBILE *la presunta soluzione inviata darà diritto a tanti punti quanti ne avrebbe se il problema fosse solubile.*

Per ogni DICHIARAZIONE DI INSOLUBILITA' *risultante inesistente si detrarranno 2 punti per problema, a qualunque categoria esso appartenga.*

NORME:

Per la soluzione di un problema in due mosse è sufficiente indicare la sola mossa chiave (cioè la prima), per quelli in tre o più mosse è necessario indicarle tutte.

Le soluzioni dei problemi, scritte su cartolina postale e portanti ben chiaro il Nome, Cognome e Indirizzo del Mittente, dovranno pervenirci non oltre il 29 gennaio.

Man mano che ciascun Concorrente raggiungerà i 200 punti ne daremo notizia su queste colonne, facendogli nel contempo invio della medaglia assegnata.

Non spinger tanto! Farai cadere tutti

(Ric et Rac - Paris)

Non saranno prese in considerazione quelle soluzioni che ci perverranno prive del tagliando qui riprodotto che dovrà essere ritagliato ed incollato sulla cartolina.

Anno I ***N. 1***

La Settimana Enigmistica

SEZIONE SCACCHI

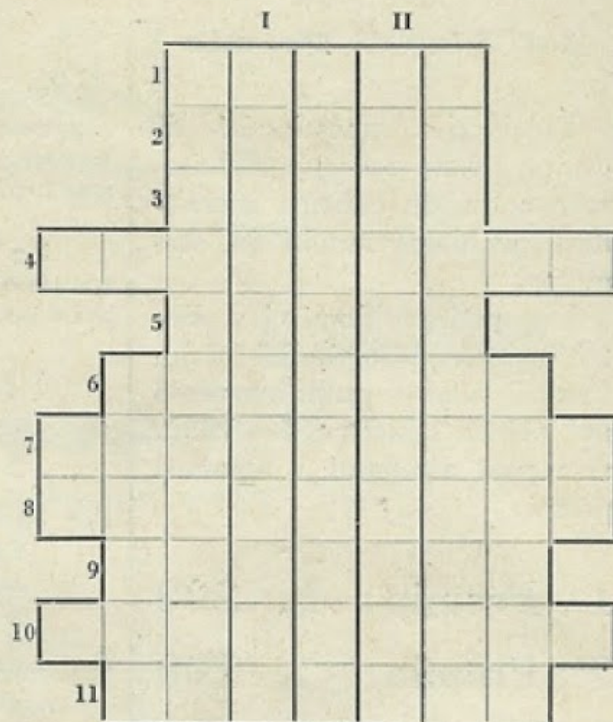
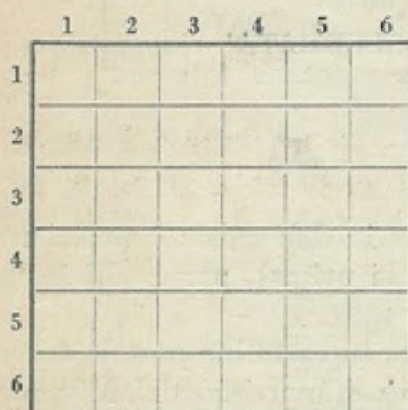
MILANO (132) Via E. Nöe 43

6. TELAIO

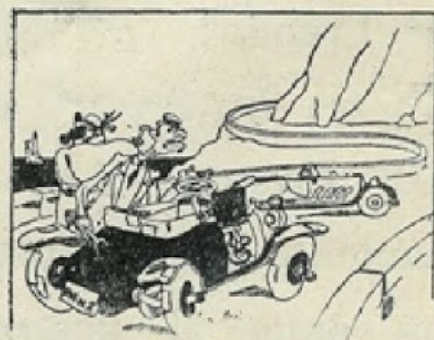
a a a a a a a a a a a a a a c c c
d d e e e e e f f f h i i i
i i i i i i l l l m m m n n n n
o o o o o o o o o p p r r r r r
r r r r r s s s s s s t t t

Impiegando le precedenti lettere formare undici parole (delle quali diamo appresso il significato) e sistemarle nelle corrispondenti caselle.

Le lettere delle colonne I e II lette allora successivamente dall'alto al basso, daranno il titolo d'un noto romanzo di Kipling.

1. Porto greco - 2. Grido di battaglia - 3. Figliolanza - 4. Andare a nozze - 5. Barca - 6. Levo i chiodi - 7. Venire alla superficie - 8. Vincolare; legare - 9. Ammucchio; raduno - 10. Cuocere senz'acqua - 11. Popolo asiat. e americano.

7. Quadrato Magico

a a a a a a a a a a a
c d e e l l l l
m n n o o o o o o
r r r r r r t t t

Disporre le precedenti lettere nelle caselle in maniera da formare parole di cui diamo appresso il significato, e che, se la soluzione è esatta, potranno leggersi tanto orizzontalmente che verticalmente.

1. Invalido. 2. Venerano. 3. Indigeno. 4. Nei campi. 5. Qualche volta. 6. Caricare.

— Bisogno di niente?
— Andate... andate... vi raggiungeremo...

(Ric et Rac - Paris)

8. MESOSTICO

CORREGGIO
TIZIANO
BUONARROTI
TINTORETTO
REMBRANDT
MURILLO

Spostare lateralmente i suddetti nomi in maniera che una fila di lettere, letta verticalmente, dia il nome di un grande pittore italiano.

9. Enigma delle lettere celate

Canoro - Festa - Catena - Nobile - Cella - Guanciale - Turchia

Soluzione ....

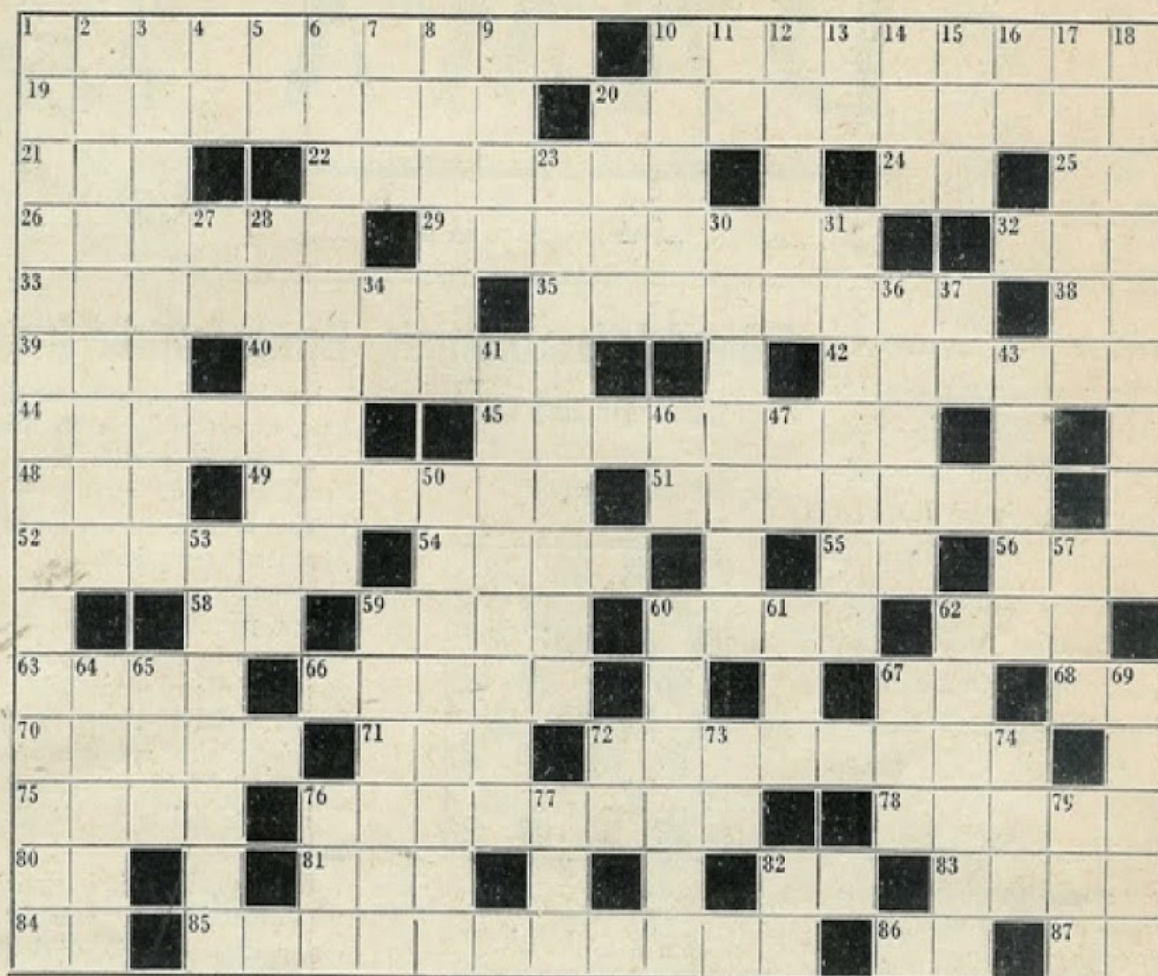
Togliere due lettere consecutive da ciascuna parola. Trascrivendo esse lettere nello stesso ordine in cui si trovano, se la scelta è giusta, si potrà leggere il nome di un noto attore italiano dello schermo.

10. Enigma delle sillabe celate

Cantante - Ventoso - Evaso - Lascito - Gatto - Tara - Alma - Largo - Nido - Epoche - Cibo - Alato - Sciame - Lorica - Zampillo - Lepido - Annoso

Soluzione ....

Togliere una sillaba da ciascuna parola. Trascrivendo esse sillabe nello stesso ordine in cui si trovano, se la scelta è giusta, si potrà leggere un noto proverbio.

11. ENIGMA CROCIATO

SPIEGAZIONI

Orizzontali. - 1. Si impone a molti. 10. Chiamar in giudizio. 19. Costruire. 20. Inganni. 21. Nipote di Abramo. 22. Strepito. 24. Afferma. 25. Articolo. 26. Canzonatura. 29. Difende la patria. 32. Figlio di Noè. 33. Arma antica; molla. 35. Dispensarsi. 38. Pianta asiatica. 39. Febo senza testa. 40. Paese della Sardegna. 42. Disaccordo musicale. 44. Severo. 45. Figlia di Agamennone. 48. Genero di Maometto. 49. Sono in pochi i veri. 51. Avanzo. 52. Per l'arte. 54. Personaggio delle Fiabe. 55. Fu trasformata in giovenca. 56. Animale cornuto. 58. Non tu. 59. Tiri. 60. Arnese agreste. 62. Golfo. 65. Misure antiche. 66. Misura. 67. Parti. 68. Adesso. 70. Novellista latino. 71. Egregio uomo in lat. 72. Rimedio. 75. Piccoli. 76. Concerto notturno. 78. Saluto orientale. 80. Partic. pron. 81. Andar. 82. Congiunz. avversativa. 83. Scarsa. 84. Pron. latino. 85. Ubbidire. 86. Qualora. 87. Metallo prezioso.

Verticali - 1. Con animo risoluto. 2. Annusabile. 3. Narrazione mitica. 4. Isoletta presso Marsiglia. 5. Fra il sì e il no. 6. Mendicanti. 7. Alcuno. 8. Adesso. 9. Nella barca. 10. Ecclesiastici. 11. Ravenna. 12. Aroma. 13. Partic. pronom. 14. Fiume della Germania. 15. Mezza dozzina. 16. Senza nome, abbr. 17. Forte. 18. Rivorrete bene. 20. Figura del Poker. 23. Mulino d'olio. 27. Partic. pronom. 28. Nome maschile. 30. Multa. 31. Nome di donna. 34. in orto. 36. Nazione. 37. Nè tu nè lui. 41. Dipingere. 43. Mutata in roccia. 46. Mezzo giro. 47. Nega. 50. Andrem fuori. 53. Nè caldo nè freddo. 57. Singolo. 59. Fiume d'Italia. 60. Sul sepolcro. 61 Lamenti. 62. L'arte del medico. 64. Profeta. 65. Negazione. 67. Forza latina. 69. L'arte del poeta. 72. Dubitativo. 73. Del prodigo. 74. In terra e

12. MATEMATICA DIVERTENTE

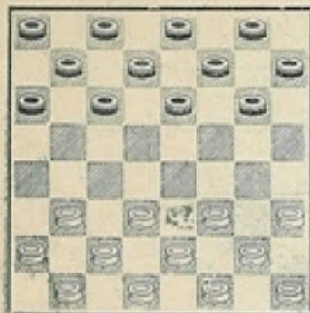
$$a + b = x$$
$$a + c + d = y$$
$$c + b = z$$

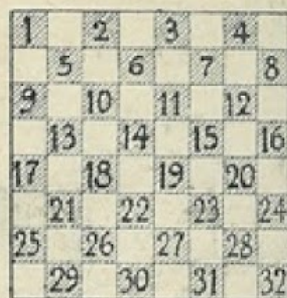
Sostituire alle lettere parole del seguente significato:

a = sovrano
b = capo
c = preposiz.
d = nella mano

si potrà così ottenere:

x = ritornato
y = nascosto
z = guida

Le soluzioni di tutti i giochi verranno pubblicate nel numero seguente.

DAMA

Redatta da TIRAGALLO e BASSANI

La redazione di questa rubrica è stata affidata ai signori rag. Giuseppe Tiragallo, fondatore e presidente onorario del Gruppo Damistico Dopolavoro Carrobbio di Milano, e membro della Federazione Damistica Italiana e Giuseppe Bassani, competente analizzatore e problemista di valore, autore del testo « La Dama Scientifica ».

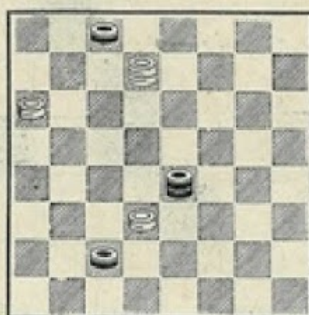
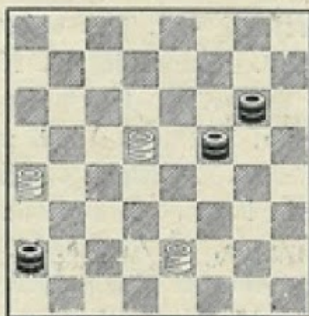
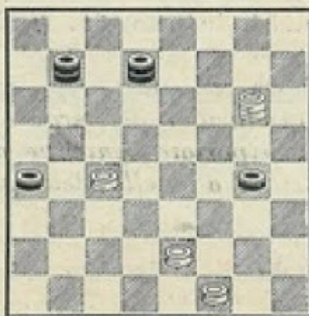
Questi due nomi, fusi insieme nella stessa passione, sono, per i nostri lettori la miglior garanzia che possiamo dare e la maggior promessa che possiamo fare per una rubrica di grande interesse tanto teorico quanto scientifico.

Confidiamo pertanto che ogni damista italiano, dal semplice amatore all'esperto, vorrà seguire con attenzione i due redattori che lieti saranno se potranno contare sulla collaborazione volenterosa di tutti i damisti appassionati che vorranno inviare problemi inediti (vedi oltre) *o informazioni di interesse generale, o partite giocate e teoriche.*

La redazione esaminerà con cura qualunque lavoro e vedrà, nel possibile, di rispondere a tutti: o pubblicando senz'altro il lavoro meritevole, o spiegando i motivi che eventualmente vi si opponessero.

LA DIREZIONE.

Codice del Gioco illustrato
(strategie dal vero)

Alcuni Esempi:

B. 22—18, N. 19—14; 18—13, 14—10; 9—5, a questo punto il nero è obbligato a prendere le due pedine con la pedina nera e non già con la dama, vale a dire che si deve prendere il numero maggiore di pezzi e non il pezzo maggiore.

B. 27—23, N. 15—19; 17—21, in questo caso la presa è obbligatoria alla dama in 25 e non a quella in 19, dovendo il nero prendere i due pezzi.

B. 12—15, N. 20—24; 31—28, 24—31; 15—11, a questo punto il nero deve prendere le due pedine e non la dama.

Partite teoriche di studio

È nel nostro programma di svolgere, a partire da questo numero, una serie di partite nelle quali cercheremo di esporre il gioco teorico della Dama, nella sua più apparente semplicità.

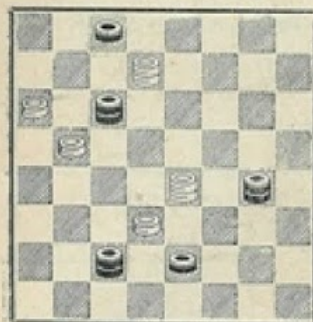
Incominciando con la prima mossa, per il bianco, (la 24-20) esporremo in singole partite, tutta la serie delle risposte (9-13, 10-13, 10-14, 11-14, 11-15, 12-15, 12-16); e così per altre aperture del bianco: 23-20, 23-19, ecc. sempre con le risposte del nero, già date per la 24-20.

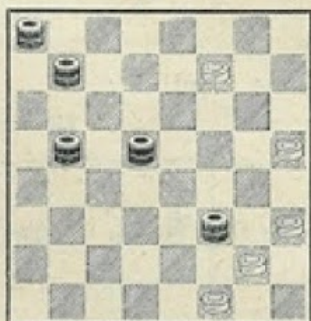
In tal modo, chi ci seguirà, potrà formarsi un'idea completa, enciclopedica, del giuoco della Dama in tutte le sue possibili aperture, e, conseguentemente in tutte quelle varianti che noi riterremo giocabili: mantenendo, s'intende, lestesse probabilità di patta per i due colori.

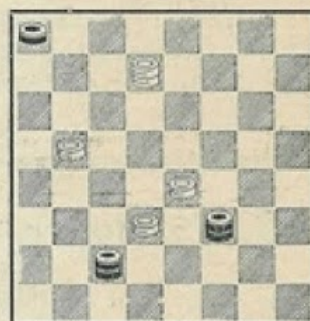
Part. N. 1. Apert. 24-20, 9-13.

Bianco	Nero
24 — 20	9 — 13
21 — 17	12 — 16
28 — 24	5 — 9
20 — 15	11 — 20
24 — 15	7 — 11
32 — 28	11 — 20
28 — 24	4 — 7
24 — 15	13 — 18
22 — 13	9 — 18
31 — 28	10 — 14
28 — 24	7 — 11
26 — 22	11 — 20
24 — 15	6 — 10
22 — 6	2 — 20
27 — 22	20 — 27
30 — 23	8 — 12
25 — 21	12 — 15
22 — 18	15 — 20
18 — 11	20 — 27
21 — 18	27 — 30
18 — 13	30 — 26
11 — 6	3 — 10
13 — 6	26 — 21
17 — 13	21 — 18
13 — 10	Patta

PROBLEMI

N. 1 (inedito)
per principianti

Il Bianco muove e vince in 3 mosse.

N. 2 (inedito)
per provetti

Il Bianco muove e vince in 5 mosse.

N. 3 (inedito)
per esperti

Il Bianco muove e vince.

AVVERTENZE

PER I PROBLEMISTI

Tutti gli appassionati indistintamente possono collaborare a questa rubrica, inviando problemi damistici.

Alla fine di ogni mese verrà assegnato un bellissimo diploma della Federazione Damistica Italiana all'autore del miglior problema pubblicato, e tale giudicato dal parere insindacabile della direzione.

Saranno senz'altro esclusi quei problemi che:

a) *presentano un aspetto bizzarro, con troppi pezzi incrociantisi;*

b) *non hanno aspetto di probabilità;*

c) *permettono più di una soluzione;*

d) *dimostrano troppo evidente la prima mossa obbligata;*

e) *offrono la duale iniziale;*

f) *permettono una soluzione (sia pure con maggiori mosse) diversa da quella indicata.*

Ricordiamo inoltre che il problema di dama non deve limitarsi ad un indovinello qualunque, ma deve essere portato all'altezza del progresso del gioco della dama in Italia e tale da creare nel solutore interessamento e studio.

PER I SOLUTORI

Tutti coloro che ci invieranno secondo le Norme appresso indicate, la soluzione di uno o più dei problemi pubblicati, concorreranno all'assegnazione di un ARTISTICO DIPLOMA, rilasciato dalla Federazione Damistica Italiana.

L'assegnazione dei punti vien fatta come in appresso:

1 punto per ogni soluzione inviata;
1 punto per ogni soluzione esatta;
1 punto per una soluzione più breve di quella prevista dall'autore stesso del problema;
2 punti per la demolizione;
2 punti per la duale;
4 punti per chi proverà con certezza che il problema non è inedito.

Il diploma sarà assegnato mensilmente a colui che fra tutti i concorrenti avrà sommato il maggior numero di punti. Qualora vi fossero più concorrenti a pari merito l'assegnazione verrà sorteggiata tra di essi.

Le soluzioni dei problemi saranno riportate ogni due numeri successivi a quello della pubblicazione.

NORME: Le Soluzioni, scritte su cartolina postale e portanti ben chiaro il Nome, Cognome e Indirizzo del Mittente, dovranno pervenirci non oltre il 29 gennaio.

Non saranno prese in considerazione quelle Soluzioni che ci perverranno prive del tagliando sotto riprodotto che dovrà essere ritagliato e incollato sulla cartolina.

- Ha proprio il naso e gli occhi di sua madre.
- e la fronte di suo padre...
(Il ragazzo) - e anche i pantaloni...

(Ric et Rac - Paris)

Anno I — *N. 1*
La Settimana Enigmistica
SEZIONE DAMA
MILANO (132) Via E. Nöè 43

13. Catena letterale

							E			N							

Nelle 18 caselle vanno disposte cinque parole di sei lettere ciascuna. Le ultime tre lettere di ciascuna parola sono pure le prime tre della successiva.

Le parole da trovare hanno il seguente significato:

1. Narrazione 2. Avere di nuovo 3. Balcone 4. Probo 5. Piegato.

14. Crittogramma aritmetico

```
A R M A N  :  C O R = N E M
N I O
  S N A
  R A E
    S S N
    S S N
    P P P
```

È da ricercarsi una parola di dieci lettere, il cui significato è di

« *inapprezzata; misconosciuta* »

e le cui lettere, sostituite ai numeri

9 2 1 4 6 0 7 5 8 3

daranno la chiave del gioco.

La soluzione sarà esatta se, sostituendo nella divisione le cifre alle lettere, sarà possibile eseguirla.

16. Equazione enigmatica

A + (B — e) + (C — m) = x

A = Verniciato
C = ex-schiavo
B = maglia
x = Ins. Pittore venez. del XVI secolo.

Per la soluzione valga l'esempio:

(A — o) + (B — l) = x
Vol (o) + Ta (l) = Volta

A = degli Uccelli
B = Qualcuno
x = Scienziato italiano

15. Quadrato numerico

Sistemare nelle caselle i seguenti numeri:

12 18 23 25 27 32 33 38
39 41 42 44 46 51 56 73

in maniera che la somma dei numeri di ciascuna colonna, tanto orizzontalmente quanto verticalmente dia **150**.

L'amore per le bestie

- Io non mi sposerò che con una donna che ami le bestie...
- se lo capisco!

(*Dimanche illustré - Paris*)

Incomincia l'inverno ed il muratore vuol mettere un mattone caldo nel letto.

(*Ric et Rac - Paris*)

17. Catena sillabica

Nelle 13 caselle vanno disposte sei parole di tre sillabe ciascuna.

L'ultima sillaba di ciascuna parola è pure la prima della successiva e l'ultima sillaba della catena è uguale alla prima.

Le parole da trovare hanno il significato seguente:

1. Magistrato - 2. Tagliare il pelo - 3. Curano il bel dire - 4. Memoria - 5. Ordine architettonico - 6. Città greca.

18. Logogrifo

cit - do - dor - e - i - in - le - ma - mo - na - ne - o - or - ra - ro - sco - si - so - sot - sti - ta - ta - te - tia.

Formare con le precedenti sillabe 10 parole (di cui diamo appresso il significato). Leggendo quindi successivamente tutte le prime e poi tutte le terze lettere delle parole trovate, si otterrà il titolo di un noto romanzo di A. Dumas.

1. Fiume dell'India. 2. Nome di Papi. 3. Luogo abitato. 4. Città del Lazio. 5. Sorgo. 6. Ornamento pontificale. 7. Perizia. 8. Nel corpo. 9. Con Tristano. 10. Flutti.

1 ....
2 ....
3 ....
4 ....
5 ....
6 ....
7 ....
8 ....
9 ....
10 ....

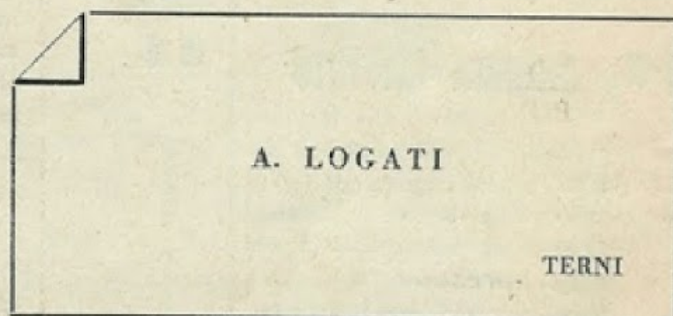
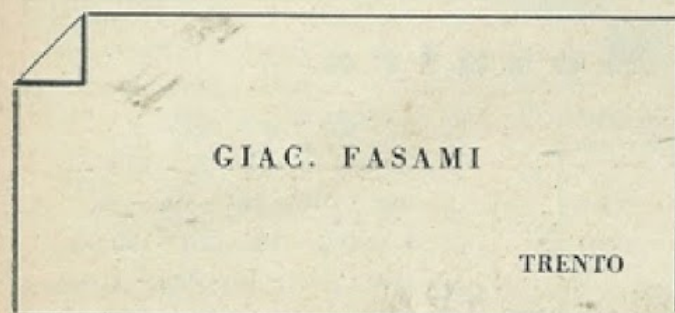
19. Biglietti da visita

GIAC. FASAMI

TRENTO

Cosa fa il signore?

A. LOGATI

TERNI

Cosa fa il signore?

(ciascun biglietto, anagrammato, darà la professione ricercata)

20. Chiave diplomatica

Per decifrare il testo occorre anzitutto decifrare le chiavi.

Queste corrispondono a parole o lettere di cui è dato a fianco il significato.

Trovate le chiavi, (ogni cifra corrisponde ad una lettera) si proceda alla soluzione del testo, sostituendo cioè alle cifre le lettere corrispondenti.

Si potrà così leggere una massima di A. Cantoni.

Chiavi:

1 2 3 4 5 6 — Passi; valichi
7 8 9 10 — Non parla
11 12 13 — Preposiz. artic.
14 — Simboto dello zolfo

Testo:

13 10 — 8 7 10 3 6 14 7 10 — 3 6 1
12 13 2 — 6 13 — 13 2 9 10 — 14 4
6 10 4 4 5 12 — 12 — 6 13 — 13 2
9 10 — 14 4 6 10 4 4 6 — 11 12 13
13 12 — 4 10 14 12 — 14 12 3 6 12 —

ESEMPIO:

Chiavi:

1r 2o 3m 4a — capitale
5e — congiunz.

Testo:

4a m 2o 1r 5e

21. Persiana

be - co - la - la - la - la - li - mo - mus - ne - ni - ni - no - po - rel - ri - so - so - te - to - to

Impiegando le precedenti sillabe trovare sette parole corrispondenti ai significati appresso dati e trascriverle nelle rispettive stecche.

Le sillabe della prima colonna daranno il nome di un grande contemporaneo.

1. Nei pascoli. 2. Parente. 3. Città italiana. 4. Tela sottile. 5. Consanguinea. 6. Frutto. 7. Nome maschile.

Abbonamenti

I primi 2001 Abbonati annui concorreranno all'assegnazione di 200 Premi costituiti da altrettanti volumi: "Il Vademecum dell'Enigmistica Moderno" del notissimo Enigmista A. Gallina, opera pregevolissima e già esaurita.

L'assegnazione verrà fatta al 1° abbonato all'11°, al 21° al 31°, e così via di seguito.

Il volume verrà spedito franco di porto in tutta Italia, man mano che la graduatoria lo stabilirà.

22. Enigma laterale

-canto
-dio
-lato
-trio
-ria
-tale
-zio
-rotto
-pero
-roma
-po

Al lato sinistro di ciascuna parola aggiungere una sillaba in maniera da trasformarla in una altra.

Le lettere iniziali delle nuove parole, lette una dopo l'altra verticalmente, dovranno essere quelle di un noto condottiero.

23. Enigma bilaterale

.... ica
Pos ....
.... ale
Res ....
.... tore
Indiv ....
.... tacco
Mar ....
.... corso
Reg ....

ant - at - ata - con - dis - fat - ia - iduo - ina - to

Sistemare le sillabe negli spazî in maniera che sciascuna parola abbia un proprio significato.

24. Mosaico

al - an - ar - cal - cre - da - feo - i - li - ma - me - mo - na - na - no - nto - ra - ro - so - sta - sta - to - tre - tro - tro - ve - ve - ver - za - za

Sistemare le sillabe elencate, una per casella.

Le sillabe delle prime caselle (I) unite a quelle delle seconde (II) devono formare delle parole. Così pure le seconde (II) con le terze (III).

Per facilitare la soluzione diamo il significato di queste ultime (II+III).

1. Riga graduata. 2. Per i re e per le nozze. 3. Fermata. 4. Preda di guerra. 5. Metallo. 6. Culla. 7. Quadrupede. 8. Trasparente. 9. Numero. 10. Usanza.

Se la soluzione è esatta, le iniziali delle prime caselle (I) lette verticalmente daranno il nome di un insigne storico del XV secolo.

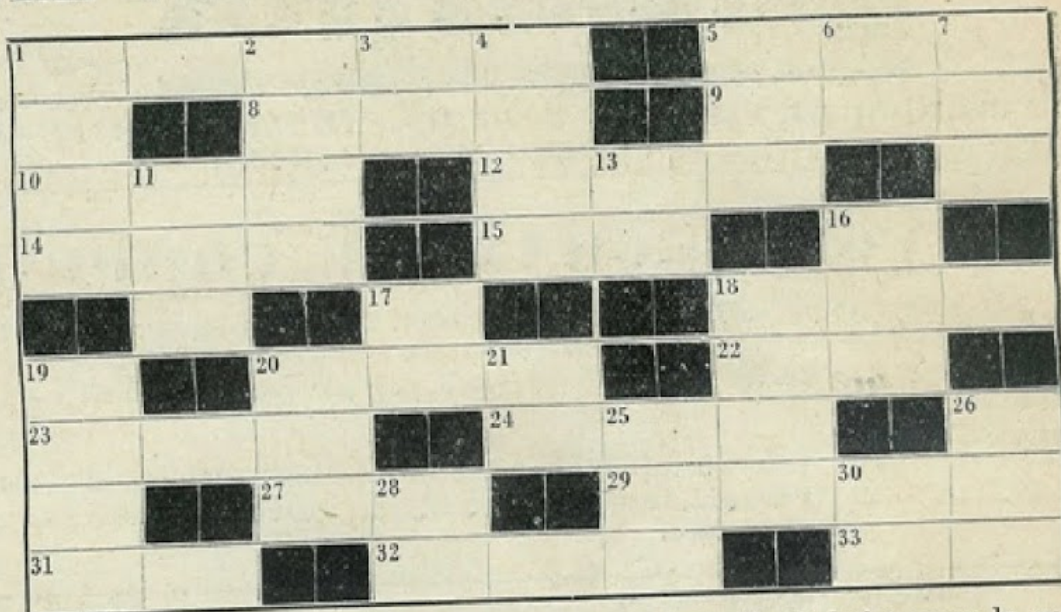
— Zio, lo sai perchè la mia parte di dolce rassomiglia all'Europa?
— ? ? ? . . .
— Perchè l'Europa è la più piccola delle cinque parti del mondo!

(Almanach Vermot - Paris)

25. PAROLE CROCIATE A SILLABE

Spiegazioni:

Orizzontali. — 1. Ruinare. 5. Sottomesso. 8. Corazza. 9. Più piccoli. 10. Compatezza. 12. Errano. 14. Morbide. 15. Tessuto. 18. Ordine architettonico. 20. Leggiadra. 22. Leggenda. 23. Aveva paura. 24. Lastra. 27. Nella barca. 29. Concerto serale. 31. Varia coi tempi. 32, Faccio uso di qualunque cosa. 33. Autentiche.

Verticali. — 1. primo magistrato. 2. Guidare. 3. Gradua. 4. Portavate. 5. In carnevale. 6. Parte del corpo. 7. Provincia italiana. 11. Tribunale ebraico. 13. Cerimonia solenne. 16. Leso. 17. Tassa comunale. 18. Comandare. 19. Sceglieremo. 20. Caricare. 21. Stanza. 25. Povero 26. Pugnare. 28. Africani. 30. Sul mare.

Avvertenze. Con l'aiuto dei significati dati trovare le parole parole corrispondenti che saranno di tante sillabe quante sono le caselle nelle quali saranno sistemate (una sillaba per casella).

26. Enigma dei Piccoli

— di — con fiori e frutta
— di — nei libri
— di — non amo
— di — lo avevano i cinesi
— di — fiume d'Italia
— di — numero
— di — grande noja
— di — comando
— di — marmo purpureo
— di — congegno

Mettere al posto di ciascuna lineetta (—) una delle seguenti sillabe, in maniera da formare parole che abbiano il significato a fianco descritto:

a - ce - ci - co - ge - giar - gno - in - li - ne - no - no - o - o - o - o - or - or - te - tre.

Le iniziali di ciascuna parola, lette successivamente dall'alto al basso, diranno qual'è il sogno di tutti i bambini.

27. Enigma delle Vette

.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
r	s	a	r	n	u	i	s	a	i	n
i	a	s	i	t	r	n	a	n	n	d
o	r	o	o	e	o	o	r	a	o	o

Sostituire lettere ai punti in maniera che ciascuna colonna abbia un significato. La soluzione è esatta se la *riga orizzontale* formata darà il nome di un noto scrittore contemporaneo.

Il naufrago: — Mio Dio, pensare che ho speso tanti danari per vedere queste bestie nei giardini zoologici...

(dal *London Opinion*)

LA SETTIMANA ENIGMISTICA

ANNO I - N. 1 CENT. 50

MILANO, 23 gennaio 1932-X

REDAZIONE E AMMINISTRAZIONE

MILANO (132)

Via Enrico Nöe N. 43

PERIODICO DI GIUOCHI - ENIGMI - PAROLE CROCIATE - SCACCHI - DAMA - BRIDGE - SCIARADE ecc.

COLLABORAZIONE COMPENSATA

È accettata la collaborazione sia dagli abbonati che dai lettori.

I migliori lavori pubblicati verranno compensati con L. 25.—

È accettata anche la collaborazione per giuochi originali e d'invenzione, con speciale compenso.

AVVERTENZA: **I manoscritti, anche se non pubblicati, non si restituiscono. I lavori devono essere inviati entro busta unendo il tagliandino sotto riportato.**

- E ditemi, come fate a distinguere i vostri gemelli?

Il grande detective: Dalle loro impronte digitali.

(Rit et Rac - Paris)

- Credimi Eugenia, se mai avessimo la fortuna di salvarci, non vorrò più vedere il nostro pesciolino rosso!

(Candide - Paris)

SISINI *Direttore responsabile*

Tipografia della Fed. Italiana delle Bibliot. Pop.

Anno I ***N. 1***

La Settimana Enigmistica

REDAZIONE

MILANO (132) - Via E. Nöe 43

Il perfetto cameriere (dopo il naufragio, vedendo apparire i selvaggi): - signore, c'è qualcuno che desidera vederlo...

(London opinion)